Game Design Document – Jogo de Futebol

1. **Visão Geral**

O jogo é de futebol que terá fases para o jogador concluir. O jogador terá como objetivo chutar uma bola e fazer um gol, onde existirão obstáculos entre a bola e a trave. O jogador também terá uma quantidade de chutes para poder usar em cada fase. Conforme ele vá avançando de fase, a dificuldade será aumentada impondo novos obstáculos e uma distância maior.

1. **Personalização**

O jogo terá vários tipos de bola que ficarão disponível para o jogador comprar a qualquer momento.

1. **Moeda do jogo e como ganhá-las**

Existirá apenas uma moeda virtual do jogo, que servirá para comprar os tipos de bola.

Moedas poderão ser ganhas concluindo fases ou coletando em fases.

1. **Som e música**

O jogo terá os seguintes sons:

* ao chutar a bola
* quando a bola bater na trave
* quando a bola colidir com obstáculos
* quando a bola colidir com as moedas
* quando conclui ou perde uma fase

O jogo terá 3 músicas de fundo, que serão escolhidas aleatoriamente e tocadas no menu principal ou em fases.

1. **Mecânica do jogo**

* **Chute da bola**

O jogador vai clicar na bola e segurar, nesse momento, será mostrada uma seta mostrando a direção que o usuário poderá lançar a bola. Para aplicar força no chute, o jogador precisará arrastar seu dedo contrário para onde quer chutar a bola. Quanto maior a distância do arraste, maior será a força. Será mostrado uma barra de potência do chute na mesma seta que mostra a direção da bola.

* **A bola poderá colidir com os seguintes obstáculos:**
  1. **Caixas**

As caixas impedem a passagem da bola.

* 1. **Colisão com os Espetos ou Serras**

Objetos que fazem o jogador perder a bola, pois a mesma fura quando colide com esses objetos.

* 1. **Colisão com o Barril de Explosivo**

A bola é lançada na direção oposta quando colide com esse objeto.

1. **Quantidade de Fases**

O jogo será lançado com três fases e depois de lançado, deverá ser incluso fases semanalmente.